

Psi park

INSTRUKCJA



Ależ dzisiaj pięknie!

Jako miejscowy wyprowadzacz psów doskonale wiesz, że w taki dzień wszystkie psiaki w okolicy będą chciały rozprostować łapy. Lepiej załóż wygodne buty i przygotuj zapas przysmaków – czeka cię dużo pracy.

Uznałeś, że najlepszym sposobem na to, by twoi czworonożni ulubieńcy zamerdali ogonami, jest zabranie ich na spacer do psiego parku. Jednak by marzyć o tytule najlepszego wyprowadzacza psów w okolicy, będziesz potrzebować smakołyków i psich zabawek – i to całego mnóstwa. Musisz też na bieżąco śledzić prognozy oraz to, co planują inni wyprowadzacze. Nie ty jeden chcesz przecież pozyskać najbardziej prestiżowe psy do twojego kojca.

Zdobądź psią miłość, zaspokajając indywidualne potrzeby każdego pupila. Niektóre mogą chcieć dostać przysmak, a inne się bawić. Ich unikalne cechy z pewnością nie pozwolą ci się nudzić! Zrób wszystko, by spacer dostarczył psiakom wiele radości, a z pewnością zwyciężysz (i to nie psim śwędem!).

Pamiętaj jednak, by rozważnie wybierać psy i trasy spacerów, bo tylko w ten sposób zyskasz cenną reputację. To niełatwe zadanie, lecz jeśli ci się uda, dasz się poznać w całej okolicy jako prawdziwy zaklinacz psów!

Przebieg gry

Gracze wcielają się w rolę wyprowadzaczy psów, którzy w trakcie 4 rund pozyskują do swoich kojców po 8 psów. W każdej rundzie każdy z graczy będzie miał możliwość wyprowadzenia na spacer do psiego parku maksymalnie 3 swoich psów. W parku gracze będą zyskiwali zasoby oraz reputację. Na końcu każdej rundy, gracze będą zyskiwać reputację za każdego psa, którego wyprowadzili, i tracić ją za każdego niewyprowadzonego psa, który znajduje się w ich kojcu. Celem jest, by na końcu rozgrywki posiadać jak najwięcej punktów reputacji. Gracze mogą je zdobywać poprzez wyprowadzanie psów, wygrywanie nagród psiego eksperta oraz realizowanie swoich celów.



Porada psiarza

Zwracaj uwagę na ramki oznaczone jako „Porada psiarza”, gdyż zawierają cenne wskazówki i odpowiedzi na temat gry!



Twórcy gry

Projekt gry

Lottie Hazell (Główna autorka)
Jack Hazell

Rozwój gry

Lottie Hazell, Jack Hazell,
Brenna Noonan i Dann May

Treść

Lottie Hazell

Ilustracje

Holly Exley, Dann May i Kate Avery

Projekt graficzny

Dann May

Dodatkowe grafiki

Greg May

Redakcja i korekta

Bruce Fletcher i Meeple Lady



Zawartość



1 plansza parku



4 wskaźniki ofert (po 1 na gracza)



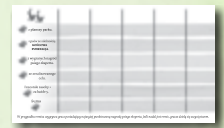
4 pionki wyprowadzaczy (po 1 na gracza)



4 pionki reputacji (po 1 na gracza)



Składanie wskaźników



1 notes punktacji (100 stron)



Znacznik pierwszego wyprowadzacza



50 żetonów spaceru



1 kość autowyprowadzacza



1 znacznik rundy



2 żetony reputacji



1 żeton wypatrywania



1 żeton zamiany



1 żeton blokady



4 plansze wyprowadzania (po 1 na gracza)



25 znaczników piłek



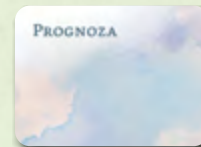
25 znaczników patyków



25 znaczników przysmaków



25 znaczników zabawek



11 kart prognozy



7 kart psiego eksperta



163 karty psów



8 kart pomocy (4 dot. punktowania/zasobów, 4 dot. przebiegu gry)



16 kart premii (po 8 dla małego i dużego parku)



10 kart celów (5 standardowych, 5 zaawansowanych)



4 karty celów dla trybu solo

Przygotowanie gry

1. Umieść **planszę parku** na środku stołu.
2. Potasuj **karty prognozy** i umieść po 1 z nich na każdym polu prognozy na górze planszy parku. Odłóż do pudełka pozostałe karty prognozy. Grając po raz pierwszy możecie zdecydować, że gracie bez kart prognozy. Pozostawcie wówczas pola prognozy puste, a wszystkie karty prognozy odłóżcie do pudełka i przejdźcie do kolejnego punktu przygotowania.
3. Potasuj **karty psiego eksperta** i, rozpoczynając od góry, umieść po 1 odkrytej karcie na każdym polu nagrody psiego eksperta.
4. Potasuj **karty psów** i umieść około połowy z nich obok miejsca wskazanego na planszy parku. Odłóż do pudełka pozostałe karty psów.
5. Począwszy od lewej, zapelnij **wybieg** kartami psów w ilości zgodnej z poniższym wskazaniem:
 - 1-3 graczy: 3 karty psów
 - 4 graczy: 4 karty psów

6. Umieść **wszystkie żetony i znaczniki** w zasięgu graczy. Nie ma limitu zasobów, jakie gracz może posiadać. Jeśli któryś zasób się wyczerpie, skorzystajcie z zamienników.

7. Wybierz i potasuj zależną od liczby graczy talię **kart premii** i umieść ją obok odpowiadającego jej miejsca przy planszy parku:

- 1-3 graczy: talia małego parku
- 4 graczy: talia dużego parku

Odłóż do pudełka nieużywaną talię.

8. Odkryj wierzchnią **kartę premii**. Umieść dodatkowe żetony i zasoby na planszy parku, zgodnie ze wskazaniami na karcie.

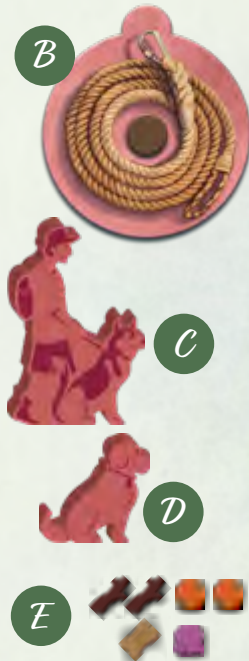
9. Umieść znacznik rundy na torze rund u góry planszy parku.



Przygotowanie gracza

Każdy gracz wybiera 1 z dostępnych kolorów i otrzymuje poniższe elementy:

- A. Planszę wyprowadzania
- B. Wskaźnik oferty
- C. Pionek wyprowadzacza
- D. Pionek reputacji (umieść pionek reputacji każdego gracza na polu 5 toru reputacji na planszy parku)
- E. 2 patyki, 2 piłki, 1 przysmak i 1 zabawkę



Obszar pod planszą wyprowadzania każdego z graczy to **Kojec**. Pozostaw tam miejsce na 2 rzędy, po 4 karty psów w każdym.

10. Potasuj osobno **standardowe karty celów** i **zaawansowane karty celów**. Następnie rozdaj każdemu graczowi po 1 karcie standardowego celu i 1 karcie zaawansowanego celu.

- Jeśli w grze uczestniczy 2 lub 3 graczy, nie korzystajcie z celu 1.

11. Każdy gracz wybiera i zachowuje 1 z otrzymanych kart celów. Odłóżcie do pudełka niewybrane karty celów.

12. Rozdaj każdemu graczowi po 1 **karcie pomocy** obu rodzajów.

13. W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza. Dany gracz otrzymuje **znacznik pierwszego wyprowadzacza**.

Możecie teraz rozpocząć rozgrywkę w Psi park!



Przebieg rundy
Rozgrywka w Psi park trwa 4 rundy, z których każda dzieli się na 4 fazy.

Faza 1: Pozyskanie

- W trakcie 2 rund składania ofert wykorzystaj zgromadzoną na torze aby składać oferty na psy na wybiegu i umieszczać je w swoim kojcu.

Faza 2: Wybór

- Przygotuj do 3 psów, które chcesz zabrać na spacer, opłać ich koszt spaceru, umieść je na planszy wyprowadzania i połóż na każdym z nich.

Pamiętaj! W razie potrzeby możesz korzystać z przedlicznika + i -.

STANDARDOWY

Psia trojka

Podczas **KOŃCOWEJ PUNKTACJI** zyskaj 3 jeśli posiadasz w swoim kojcu co najmniej 3 psy z 1 grupy ras, np. 3 psy GONCZE.

Możesz zrealizować ten cel tylko raz.

7

10

ZAAWANSOWANY

Wprawiony wyprowadzacz

Podczas **KOŃCOWEJ PUNKTACJI** zyskaj 7 jeśli na psach w twoim kojcu znajduje się łącznie co najmniej 10.

3

Jeśli w grze bierze udział 2 graczy, muszą się oni dodatkowo zmierzyć z **autowyprowadzaczem**.

Autowyprowadzacz będzie utrudniał zadanie graczom, starając się pozyskać najlepsze psy z wybiegu. Autowyprowadzacz nie zdobywa punktów w trakcie ani na końcu gry. Pozyskuje on jednak psy do swojego kojca, tak jak pozostali gracze.

Przygotowanie gry jest takie samo, musisz jednak umieścić obok planszy poniższe, dodatkowe elementy:

- Pionek wyprowadzacza (w nieużywanym kolorze)
- Kość autowyprowadzacza

Te elementy będą reprezentować autowyprowadzacza. Podczas gry autowyprowadzacz zawsze będzie ostatnim graczem i nigdy nie będzie posiadał znacznika pierwszego wyprowadzacza. Zamiast tego ludzcy gracze będą go sobie na zmianę przekazywać.

Opis elementów

Nagrody psiego eksperta

Reputację za nagrody psiego eksperta otrzymuje gracz, który na końcu rozgrywki posiada w swym kojcu najczęściej psów z danej grupy ras. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy otrzymuje wskazaną reputację.



Karty premii

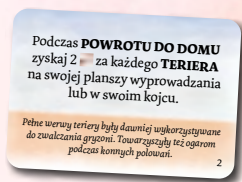
Karty premii w każdej rundzie dodają na planszę parku dodatkowe nagrody. Zostają one na niej na czas trwania danej rundy i są usuwane w fazie powrotu do domu, po czym odkrywana jest nowa karta premii.



Premie zyskiwane są w taki sam sposób, jak nadrukowane nagrody. Jeśli któryś z graczy zyska daną premię, nie należy jej usuwać z planszy parku. Gracze mogą wybrać, w jakiej kolejności zyskują nagrody i premie.

Karty prognozy

4 karty prognozy umieszczone na planszy parku aktywują się po kolei w trakcie 4 rund gry. Opisane są na nich warunki zyskania dodatkowej korzyści lub otrzymania kary w rundzie, w której dana prognoza jest aktywna. Służą one również jako licznik odmierzenia rund, gdyż na końcu każdej z nich dana karta prognozy jest zakrywana. (Patrz spis kart prognozy na stronach 14-15).



Opis karty psa

- Grupa ras
- Rasa
- Koszt spaceru
- Zdolność

Każdy pies posiada swoją zdolność. Poszczególne zdolności aktywują się w jednym z 3 momentów w grze: podczas **WYBORU, SPACERU** lub **KOŃCOWEJ PUNKTACJI**. (Patrz spis kart psów na stronie 14).

Opis symboli

Zasoby

1 patyk 1 piłka 1 przysmak 1 zabawka 1 dowolny zasób

Reputacja (1) **Żeton spaceru** **Żeton blokady**

Używana do składania ofert za psy. To również punkty zwycięstwa. Wskazuje, że pies był lub jest na spacerze. Dane pole należy zignorować i pomijać w czasie ruchu.

Akcje

Zamiana

Aby przeprowadzić akcję zamiany, musisz zamienić miejscami psa ze swojego kojca z psem na wybiegu. Jeśli zdolność karty nie mówi inaczej, musisz odrzucić wszystkie żetony spaceru, które znajdowały się na psie opuszczającym kojec. Nie umieszczasz żetonu spaceru na umieszczanym wówczas w kojcu nowym psie. Zamiana jest zawsze dobrowolną akcją.

Zamiana ze spacerem

Przeprowadź tę akcję tak samo, jak opisaną powyżej zamianę, jednak w tym przypadku umieść żeton spaceru na umieszczanym wówczas w kojcu nowym psie. Ten żeton spaceru możesz umieścić tylko na nowo pozyskanym psie.

Wypatrywanie

Aby przeprowadzić akcję wypatrywania, podejrzuj 2 wierzchnie karty z talii psów. Zrób to w sposób jawny. Wykonując akcję wypatrywania, możesz zamienić dowolnego psa na wybiegu z 1 z psów, którego podejrzajesz. Odrzuconą kartę psa umieść obok planszy parku.

Przebieg gry

Rozgrywka w Psi park trwa 4 rundy. Korzystajcie ze znacznika rundy, by oznaczyć, na jakim etapie rozgrywki jesteście. Każda runda dzieli się na 4 fazy: pozyskania, wyboru, spaceru i powrotu do domu.

1. Pozyskanie: gracze dwukrotnie rywalizują ze sobą, by pozyskać do swojego kojca jak najlepsze psy.

2. Wybór: gracze decydują, które psy umieszczą na planszy wyprowadzania i zabiorą na spacer w danej rundzie.

3. Spacer: gracze wyruszają na spacer po parku.

4. Powrót do domu: gracze zyskują reputację za wyprowadzone psy i tracą za te, które są niewyprowadzone. Następnie runda dobiega końca.

Faza 1 - Pozyskanie



Wykorzystuj swoją reputację, by zapewnić kojec ulubionymi psami, nie zapominając przy okazji o nagrodach psiego eksperta i swoim celu. Weź też pod uwagę zamiary pozostałych graczy!

W tej fazie gracze będą mieli dwie szanse, by zaoferować więcej punktów reputacji niż przeciwnicy i dzięki temu pozyskać z wybiegu do kojca upragnione psy. W trakcie gry każdy gracz pozyska do swojego kojca 8 psów.

Faza pozyskania przebiega następująco:

1. Każdy gracz przegląda psy na wybiegu i planuje, którego z nich chce pozyskać do swojego kojca. Kojec to obszar gry pod planszą wyprowadzania.

2. Począwszy od 1 gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz w tajemnicy wybiera wartość od 1-5 na swoim wskaźniku oferty, po czym umieszcza swój pionek wyprowadzacza w kolejce na wybiegu pod psem, którego chce pozyskać.

- Do momentu umieszczenia pionka wyprowadzacza w kolejce gracz może zmieniać wartość na swoim wskaźniku oferty.
- Gracz może umieścić swój pionek w kolejce, w której już znajdują się pionki innych graczy.

3. Po tym, jak każdy gracz umieścił swój pionek wyprowadzacza w kolejce, gracze jednocześnie odkrywają swój wskaźnik oferty. Oto możliwe sytuacje:

- Jeśli gracz jako jedyny umieścił pionek w kolejce pod psem, ten gracz odejmuje zaoferowaną wartość od swojej aktualnej reputacji i umieszcza danego psa w swoim kojcu.
- Jeśli więcej niż 1 gracz umieścił swój pionek w kolejce pod danym psem, wówczas wygrywa gracz, który zaoferował więcej. Ten gracz odejmuje zaoferowaną wartość od swojej aktualnej reputacji i umieszcza danego psa w swoim kojcu. W przypadku remisu zwycięża gracz, który jest wyżej w kolejce pod danym psem.
- Gracz (lub gracze), którym nie udało się zdobyć psa, pod którym umieścili swoje pionki, mogą teraz, w kolejności graczy, wydać 1 punkt reputacji i pozyskać 1 z pozostałych na wybiegu psów do swojego kojca.

Jeśli gracz posiada 0 reputacji, nie może złożyć oferty. Zamiast tego, wszyscy pozostali gracze składają ofertę w zwykły sposób, po czym gracz (lub gracze), którzy mieli 0 reputacji, w kolejności graczy, wybierają po 1 z pozostałych na wybiegu psów i umieszczają danego psa w swoim kojcu.



Porada psiarza

Rozważnie składajcie oferty – w końcu na szali jest wasza reputacja!



PRZYKŁAD FAZY POZYSKANIA



Zarówno gracz 1 (fioletowy), jak i gracz 2 (żółty) złożyli ofertę na labradora retrievera, zaś gracz 3 (czerwony) jako jedyny złożył ofertę na fińskiego lapphunda. Po odkryciu wskaźników ofert gracz 3 odejmuje zaoferowaną wartość od swojej i umieszcza fińskiego lapphunda w swoim kojcu. Gracz 1 i 2 złożyli taką samą ofertę. Gracz 1 jest wyżej w kolejce pod labradorem retrieverem, więc odejmuje zaoferowaną wartość od swojej aktualnej. Gracz 2 musi natomiast zapłacić 1 i dodać pozostałego na wybiegu psa do swojego kojca.

W wyniku opisanych wcześniej kroków każdy gracz pozyskał 1 psa do swojego kojca. Następnie należy uzupełnić wybieg i następuje drugie składanie ofert. Po tym, jak każdy gracz pozyskał łącznie 2 nowe psy do swojego kojca, należy ponownie uzupełnić wybieg. Faza pozyskania dobiega wówczas końca i gra przechodzi do fazy wyboru.

Jeśli w grze bierze udział 2 graczy, autowyprowadzacz również składa ofertę. Autowyprowadzacz zawsze składa ofertę na psa, który należy do grupy ras punktowanych najwyżej wśród nagród psiego eksperta. Jeśli jest kilka takich psów, wówczas składa ofertę na tego najbardziej po lewej.

Po tym, jak gracze złożyli swoje oferty, ofertę składa autowyprowadzacz.

Należy rozpatrzyć oferty na zwykłych zasadach. Jeśli autowyprowadzacz umieścił swój pionek w kolejce, w której już był umieszczony pionek innego gracza, należy rzucić kością autowyprowadzacza. Wynik na kości wskazuje wartość oferty autowyprowadzacza. Porównaj tę ofertę z ofertą rywali w danej kolejce i rozpatrz wyniki na zwykłych zasadach. W przypadku, gdy wszyscy gracze (2 ludzkich i autowyprowadzacz) złożyli ofertę na tego samego psa, rozpatrz remis na zwykłych zasadach.

Umieść psa pozyskanego przez autowyprowadzacza w jego kojcu. Te psy będą się liczyć podczas sprawdzania warunków otrzymania nagród psiego eksperta.



Faza 2 - Wybór



Ktoś powiedział spacer? Wybierz, które psy zabierzesz na spacer do parku, i spraw, by merdały ogonami z radości. Upewnij się tylko, że masz odpowiedni zapas ulubionych przysmaków twoich pupili i nie zapomnij sprawdzić prognozy.

W tej fazie gracze decydują, które ze swoich pozyskanych psów umieszczą na planszy wyprowadzania i zabiorą na spacer do parku. Gracz może w każdej rundzie wyprowadzić do 3 psów ze swojego kojca.

Porada psiarza



W fazie wyboru kolejność ma znaczenie. Niektóre zdolności psów zapewniają w tej fazie dodatkowe zasoby, których możesz od razu użyć do opłacenia kosztu spaceru innych psów, które chciałbyś wyprowadzić w tej rundzie.

Aby umieścić psa na planszy wyprowadzania, musisz:

1. Opłacić koszt spaceru danego psa, wykorzystując do tego zasoby ze swojej osobistej puli. Zwróć dane zasoby do puli ogólnej.

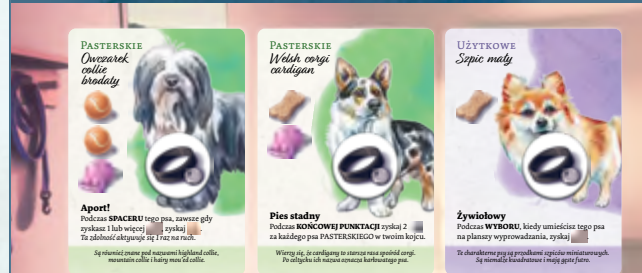
- Jeśli nie możesz opłacić kosztu, bo brakuje ci 1 z wymaganych zasobów, możesz pokryć brakujący zasób 2 innymi, dowolnymi zasobami. Taka zastępcza opłata jest możliwa tylko wówczas, gdy nie posiadasz wymaganego zasobu.

2. Po tym, jak opłacisz koszt spaceru psa, umieść na nim żeton spaceru.

3. Wykonaj te same czynności dla każdego kolejnego psa, którego chcesz wyprowadzić.

W rzadkiej sytuacji, gdy gracz nie będzie mógł opłacić kosztu spaceru żadnego ze swoich psów, dany gracz czeka do rozpoczęcia następnej rundy. Otrzymuje on również 1 patyk i 1 piłkę do wykorzystania w kolejnej rundzie. Ten gracz w fazie powrotu do domu w tej rundzie straci reputację w zwykły sposób.

PRZYKŁAD FAZY WYBORU



Gracz 1 umieścił na planszy wyprowadzania następujące psy: collie brodatego, welsh corgi cardigana i szpica małego. Dany gracz opłaca następujące koszty spaceru: 2 i 1 za collie brodatego i 1 oraz 1 za welsh corgi cardigana. Gracz 1 nie ma w swoich zasobach żadnych , by opłacić koszt spaceru szpica małego, decyduje się więc zamiast tego zapłacić 1 i 1 . Ten gracz otrzymałby również 1 dzięki zdolności szpica małego, lecz zadziałała ona dopiero po tym, jak pies zostanie umieszczony na planszy wyprowadzania.

Porada psiarza

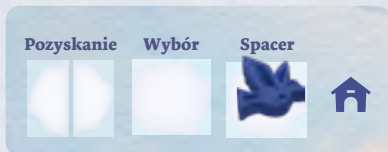


Możesz wyprowadzać psa dowolną liczbę razy. Pamiętaj jednak, że za każdego niewyprowadzonego psa w kojcu stracisz 1 punkt reputacji w każdej rundzie.

W rozgrywce dla 2 graczy nie wprowadza się żadnych zmian. Autowyprowadzacz nie wybiera psów na spacer.



Faza 3 - Spacer



Pora rozprostować nogi i wybrać się z psami na spacer do parku. Niech twoi milusińscy poznają inne psy, a ty zajmij się w tym czasie poszukiwaniem nowych pupili, które zechcesz pozyskać. Postaraj się obrać optymalną trasę spaceru i uważaj, by inni wyprowadzacze nie pokrzyżowali twoich planów!

W tej fazie gracze, korzystając ze swojego pionka wyprowadzacza, idą na spacer z psami, które umieścili na planszy wyprowadzania.

Rozpoczynając od gracza, który posiada znacznik pierwszego wyprowadzacza i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze w turach wykonują po 1 ruchu, spacerując po parku. Każdy gracz musi przy tym przestrzegać następujących zasad:

- Gracz musi poruszyć się swoim pionkiem wyprowadzacza o 1-4 pól.
- Gracz nie może cofać swojego pionka wyprowadzacza.
- Gdy gracz umieści swój pionek wyprowadzacza na niezajętym polu, dany gracz zyskuje nagrodę z danego pola wraz z premią, jeśli jakaś jest.
 - Jeśli nagroda lub premia na danym polu miałyby spowodować aktywację zdolności psa gracza, ten gracz może wybrać, w jakiej kolejności zyska zasoby, reputację i/lub dodatkowe akcje.
- Gdy gracz umieści swój pionek wyprowadzacza na polu, na którym już znajduje się pionek innego gracza, może zyskać nagrody i ewentualne premie z danego pola tylko, jeśli wyda 1 punkt reputacji.
- Gdy pionek gracza dotrze do rozwidlenia w parku, dany gracz musi wybrać, którą ścieżką podąży. Musi pozostać na niej aż do końca tej fazy spaceru.



Opuszczając park, gracze natychmiast otrzymują premię wyjściową. Jeśli w parku pozostał tylko 1 gracz, faza spaceru natychmiast dobiega końca, pionek danego gracza jest usuwany z parku i traci on 1 punkt reputacji.

PRZYKŁAD SPACERU



Trwa tura gracza 1 (czerwonego). Mógłby poruszyć się o 1 pole i zyskać 1 . Jeśli zamiast tego poruszyłby się o 2 lub 3 pola, musiałby wydać 1 , aby móc zyskać nagrody z danego pola. Gdyby wybrał ruch o 4 pola, zyskałby możliwość przeprowadzenia akcji wypatrywania. Dodatkowo, dzięki premii umieszczonej na tym polu, zyskałby jeszcze 1 .

W rozgrywce dla 2 graczy, po tym, jak obaj ludzcy gracze wykonają ruch, dowolny z nich rzuca kością autowyprowadzacza i przesuwa pionek autowyprowadzacza o wskazaną liczbę pól.

Autowyprowadzacz nie zyskuje nagród ani premii z pól, nie posiada też żadnych zasobów.

Gdy pionek autowyprowadzacza dotrze do rozwidlenia w parku, pierwszy gracz wybiera, w którą stronę pójdzie dalej autowyprowadzacz. Gdy autowyprowadzacz opuszcza park, należy umieścić jego pionek na najwyższym dostępnym i niezajętym polu premii wyjściowej (nie otrzymuje on premii z danego pola).

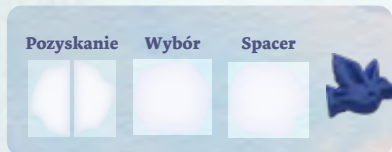
Jeśli autowyprowadzacz jako jedyny pozostał w parku, jest z niego usuwany. Ponieważ autowyprowadzacz nie zaznacza swojej reputacji na torze reputacji, nie traci jej również za bycie ostatnim opuszczającym park.



Porada psiarza

Wolniejszy spacer daje szansę na uzyskanie większej liczby zasobów, ale wiąże się z ryzykiem bycia jedynym pozostałym w parku graczem, a tym samym z utratą cennej reputacji. Spóźnialscy nie mają lekko!

Faza 4 - Powrót do domu



Psiaki wyprowadzone, więc pora zrobić bilans. Zyskasz punkty reputacji za każdego psa, którego właśnie wyprowadziłeś. Uważaj jednak, bo niewyprowadzone psy w twoim kojcu zaczynają się niecierpliwić, a ty stracisz przez to cenną reputację.

W tej fazie gracze zyskują reputację za psy, które są umieszczone na ich planszy wyprowadzania. Każdy gracz wykonuje po kolei poniższe kroki:

1. Zyskuje 2 punkty reputacji za każdego psa na swojej planszy wyprowadzania (gracze nie zyskują reputacji za psy z żetonami spaceru w swoich kojcach).
2. Traci 1 punkt reputacji za każdego psa bez żetonu spaceru w swoim kojcu.
3. Przenosi wszystkie psy ze swojej planszy wyprowadzania do swojego kojca.
4. Umieszcza swój pionek wyprowadzacza na swojej planszy wyprowadzania.

Przed rozpoczęciem kolejnej rundy należy przeprowadzić poniższe czynności:

1. Odwróć bieżącą kartę prognozy na zakrytą stronę.
2. Zwróć do puli ogólnej premie umieszczone w parku na czas trwania tej rundy. Odkryj nową kartę premii i umieść nowe premie na wskazanych polach.
3. Przesuń znacznik rundy na pole kolejnej rundy.
4. Gracz posiadający znacznik pierwszego wyprowadzacza przekazuje go kolejnemu graczowi, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jeśli bieżąca runda była 4 rundą, gra dobiega końca i należy przejść do końcowej punktacji.

PRZYKŁAD FAZY POWROTU DO DOMU

MYŚLIWSKIE
Spaniel

Użytkowe
Boston terrier

Użytkowe
Buldog francuski

MYŚLIWSKIE
Cocker spaniel angielski

MYŚLIWSKIE
Seler szkocki

PASTERSKIE
Australijski pies pasterski

Posłuszny
Podczas SPACERU tego psa, zawsze gdy zyskasz 1 lub więcej [reputacja] zyskaj 1 [reputacja].
Ta zdolność obowiązuje 1 raz na rundę.

Aport!
Podczas SPACERU tego psa, zawsze gdy zyskasz 1 lub więcej [reputacja] zyskaj 1 [reputacja].
Ta zdolność obowiązuje 1 raz na rundę.

Pies stadny
Podczas KONCOWEJ PUNKTACJI zyskaj 2 [reputacja] za każdego psa UŻYTKOWEGO w twoim kojcu.

Goniący za patykami
Podczas KONCOWEJ PUNKTACJI zyskaj 1 [reputacja] za każdy [reputacja] który umieszczałeś w tym psie.
Maks. 6 [reputacja]

Towarzyski
Podczas KONCOWEJ PUNKTACJI zyskaj 1 [reputacja] za każdą grupę ras obecną w twoim kojcu.

Pies stadny
Podczas KONCOWEJ PUNKTACJI zyskaj 2 [reputacja] za każdego psa PASTERSKIEGO w twoim kojcu.

Ich natura pochodzi od regionu, w którym zostały wyhodowane. W odniesieniu do rasę spaniel francuski jest gładki.

Wyhodowany w Anglii jako krótkooka buldog i jego anglijski siostrzynek.

Są niezwykle popularnym rasą dla rodzin ze względu na swoją inteligencję, a także na swój bliski związek z naturą.

Ta rasa i rasizm są rasą, której nie należy używać do celów innych niż rekreacja i sport.

Swoją angielską rasę wywodzi od króla Gordon, który swoją rasę wywodzi od króla Gordon.

Czasem nazywany również „australia husky”, jest najbardziej inteligentnym i przyjaznym, a także bardzo przydatnym.

W powyższym przykładzie gracz 1 zyskałby 6 [reputacja] za wyprowadzenie na spacer 3 psów w tej rundzie. Jednak ponieważ w jego kojcu znajduje się 1 pies bez [reputacja], ten gracz traci również 1 [reputacja].



Porada psiarza

Pamiętaj, by w swoich planach uwzględnić przyszłe karty prognozy. Dzięki nim możesz zdobyć dodatkowe zasoby i reputację.

W rozgrywce dla 2 graczy pionek autowyprowadzacza w fazie powrotu do domu wraca do swojego kojca.



Końcowa punktacja

Po rozegraniu 4 rund gra dobiega końca.

Przed podliczeniem punktów gracze mogą przypisać posiadane zasoby do swoich psów, których zdolność odnosi się do **KOŃCOWEJ PUNKTACJI**. Tak przypisane zasoby nie będą się liczyć w innych sposobach punktowania.

Po tym, jak wszyscy gracze przypisali swoje zasoby, każdy podlicza swoją łączną reputację zdobytą z:

- Toru reputacji na planszy parku.
- Psów ze zdolnością odnoszącą się do **KOŃCOWEJ PUNKTACJI**.
- Wygranych nagród psiego eksperta (szczegółowe informacje na stronie 6).
- Zrealizowanej karty celu.
- Pozostałych w jego puli zasobów (1 punkt reputacji za każde 5 dowolnych zasobów).

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów reputacji. W przypadku remisu wygrywa gracz, który wygrał najwyższą punktowaną nagrodę psiego eksperta. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

W rozgrywce dla 2 graczy autowyprowadzacz i psy z jego kojca również rywalizują o nagrody psich ekspertów. Jeśli autowyprowadzacz ma przewagę w danej nagrodzie, zdobywa ją i żaden ludzki gracz nie może jej już zdobyć.

Jeśli autowyprowadzacz remisuje z ludzkim graczem o zdobycie nagrody psiego eksperta, ludzki gracz zdobywa za nią punkty reputacji tak, jak przy zwykłym remisie.

Karty celów

Każdy cel możesz zrealizować tylko raz. Nawet jeśli w trakcie gry zdołałbyś spełnić wymagania na karcie celu dwukrotnie, nadal zyskasz wskazane punkty reputacji tylko 1 raz.

Zasady gry solo

W rozgrywce solo zmierzysz się z dwoma autowyprowadzaczami. Będą oni utrudniać ci zadanie i starać się pozyskać najlepsze psy z wybiegu. Autowyprowadzacze nie zyskują reputacji podczas ani na końcu gry. Pozy-skują oni jednak psy do swoich kojców, tak jak ty.

Przygotowanie gry jest takie samo, musisz jednak umieścić obok planszy kość autowyprowadzacza oraz dwa pionki w niewybranych kolorach. Będą one reprezentować autowyprowadzaczy.

Przed rozpoczęciem gry wybierz 1 kartę celu solo. Aby wygrać rozgrywkę solo, musisz spełnić warunki opisane na wybranej karcie. Jeśli wygrasz, możesz sprawdzić, jak dobrze ci poszło. (Patrz tabela punktacji na stronie 13).

W czasie gry zachowujesz znacznik pierwszego wyprowadzacza – zawsze jesteś pierwszym graczem i jako pierwszy składasz oferty i poruszasz się podczas spaceru. Kolejność tur autowyprowadzaczy jest stała.

Gra przebiega według zwykłych zasad, z poniższymi zmianami:

Pozyskanie

Autowyprowadzacz nigdy nie złoży oferty na psa, na którego ofertę złożył drugi autowyprowadzacz. Autowyprowadzacze zawsze składają ofertę na psa, który należy do grupy ras punktowanych najwyższej wśród nagród psiego eksperta. Jeśli jest kilka takich psów, wówczas składają ofertę na tego najbardziej po lewej.

Po tym, jak złożyłeś ofertę i umieściłeś swój pionek pod wybranym psem, wykonaj poniższe czynności:

- Umieść pionek pierwszego autowyprowadzacza w preferowanej przez niego kolejce. Następnie umieść pionek drugiego autowyprowadzacza w preferowanej przez niego kolejce (innej, niż poprzedniego).
- Po tym, jak umieściłeś obu autowyprowadzaczy w odpowiednich kolejkach, po kolei rozpatrz pozyskanie każdego z psów.
 - Jeśli jako jedyny umieściłeś swój pionek w kolejce pod psem, odejmij zaoferowaną wartość od swojej aktualnej reputacji i umieść danego psa w swoim kojcu.
 - Jeśli pionek autowyprowadzacza jest jedynym w kolejce pod danym psem, umieść tego psa w jego kojcu.

- Jeśli złożyłeś ofertę na tego samego psa co autowyprowadzacz, rzuć kością autowyprowadzacza. Wynik na kości wskazuje wartość oferty autowyprowadzacza. Porównaj tę ofertę ze swoją i rozpatrz wynik na zwykłych zasadach.
- Jeśli autowyprowadzacz zaoferował więcej niż ty, zapłać 1 punkt reputacji, aby pozyskać 1 z pozostałych dostępnych psów i umieść go w swoim kocu.

Umieszczaj psy pozyskane przez autowyprowadzaczy w osobnych kojcach, gdyż będą się one liczyć podczas przyznawania nagród psiego eksperta.

Wybór

Autowyprowadzacz nie wybiera psów.

Spacer

Po tym, jak wykonałeś swój ruch, rzuć kością autowyprowadzacza i porusz pionek pierwszego z nich o wskazaną liczbę pól. Rzuć ponownie i porusz pionek drugiego autowyprowadzacza, zanim wykonasz swój kolejny ruch. Powtarzaj ten proces w kolejnych turach.

- Autowyprowadzacz nie zyskuje nagród ani premii z pól, nie posiadają też żadnych zasobów.
- Gdy któryś autowyprowadzacz dotrze do rozwidlenia w parku, wybierasz, w którą stronę pójdzie.
- Gdy któryś autowyprowadzacz opuszcza park, umieść jego pionek na najwyższym dostępnym i niezajętym polu premii wyjściowej (nie otrzymuje on premii z danego pola).
- Jeśli autowyprowadzacz jako jedyny pozostał w parku, jest z niego usuwany. Ponieważ autowyprowadzacz nie oznacza swojej reputacji na torze reputacji, nie traci jej również za bycie ostatnim opuszczającym park.

Powrót do domu

Odłóż pionki autowyprowadzaczy do ich kójców.

Końcowa punktacja

Jeśli **nie** zrealizowałeś celu solo, przegrywasz. Jeśli udało ci się go zrealizować, możesz przejść do końcowej punktacji, zgodnie ze zwykłymi zasadami. **Możesz** wykorzystać w końcowej punktacji zasoby, które wykorzystasteś do zrealizowania karty celu.

Przyznając nagrody psiego eksperta, pamiętaj, że:

- Psy w kojcach autowyprowadzaczy liczą się. Jeśli autowyprowadzacz ma przewagę w danej nagrodzie, zdobywa ją i ty nie możesz jej już zdobyć.
- Jeśli remisujesz z autowyprowadzaczem o zdobycie nagrody psiego eksperta, zdobywasz za nią reputację tak, jak przy zwykłym remisie.
- Jeśli obu autowyprowadzaczy remisuje ze sobą o zdobycie nagrody psiego eksperta, nic się nie dzieje.

Aby sprawdzić, jak dobrze ci poszło, dodaj liczbę gwiazdek na twojej karcie celu do gwiazdek, które otrzymałeś, zależnie od zebranej reputacji. Najwyższy wynik to 10 gwiazdek.

Wynik solo

Końcowy wynik	Liczba gwiazdek
40 i mniej	-
41-47	★
48-54	★★
55-61	★★★
62+	★★★★

0-1 ★	Spróbuj jeszcze raz
2 ★	Do trzech razy sztuka
3 ★	Musisz potrenować
4 ★	Trochę pod psem
5 ★	Średnio na jeża
6 ★	Miałeś nosa
7 ★	Wschodząca gwiazda
8 ★	Blisko czołówki
9 ★	Super wyprowadzacz
10 ★	Prawdziwy czempion

Warianty

Zapchany park (4 graczy):

- Podczas przygotowania wybierz talię małego parku.

Spokojny spacer (dowolna liczba graczy), polecany dla młodszych i mniej doświadczonych graczy:

- Podczas przygotowania wybierz talię dużego parku.
- Każdy gracz rozpoczyna grę z dodatkową zabawką i przysmakiem.

Dokładniejsza prognoza (dowolna liczba graczy):

- Podczas przygotowania wybierz i potasuj karty prognozy o numerach 8-11.
- Umieść je na polach prognozy na planszy parku.

Spis


Zdolności psów




Podczas **WYBORU**. Gracz musi opłacić koszt spaceru psa i umieścić go na planszy wyprowadzania, zanim aktywuje taką zdolność.





Podczas **SPACERU**. Taka zdolność aktywuje się, gdy posiadający ją pies znajduje się na planszy wyprowadzania, a pionek jego wyprowadzacza w parku. Jeśli w trakcie pojedynczego ruchu gracza miałyby aktywować się kilka zdolności SPACERU, dany gracz wybiera kolejność, w jakiej się aktywują.





Podczas **KOŃCOWEJ PUNKTACJI**. Taka zdolność aktywuje się na końcu gry, umożliwiając graczowi zyskanie dodatkowych punktów reputacji.





Aport!: W ramach jednego ruchu ta zdolność aktywuje się 1 raz na 1 psa. W ramach jednej aktywacji na jednym psie gracz może zyskać maksymalnie 1 wskazany zasób.


Dusza towarzystwa: Kiedy podczas spaceru gracz umieści swój pionek na zajęтым polu, nie musi wydawać 1 , aby zyskać nagrody. Tę zdolność można aktywować tylko 1 raz na ruch, nawet jeśli kilka psów danego gracza na spacerze ją posiada. Gracze nigdy nie mogą zyskać nagrody i premii z danego pola więcej niż raz.


Entuzjasta spacerów: Gracz zyskuje 2  za każdy  na tym psie.  na tym psie liczą się na potrzeby realizacji karty celu.


Goniący za patykiem: Przed końcową punktacją gracz może umieścić  na tym psie. Gracz zyskuje 1  za każdy  na tym psie, maksymalnie 6 .

Łasy na przysmaki: Przed końcową punktacją gracz może umieścić  na tym psie. Gracz zyskuje 2  za każdy  na tym psie, maksymalnie 6 .



Miłośnik pitek: Przed końcową punktacją gracz może umieścić  na tym psie. Gracz zyskuje 1  za każdą  na tym psie, maksymalnie 6 .


Pies stadny: Jeśli podczas końcowej punktacji ten pies znajduje się w kojcu gracza, dany gracz zyskuje 2  za każdego psa w kojcu, który należy do wskazanej grupy ras, wliczając w to psa, który posiada tę zdolność.





Posłuszny: W ramach jednego ruchu ta zdolność aktywuje się 1 raz na 1 psa. W ramach jednej aktywacji na jednym psie gracz może zyskać maksymalnie 1 .

Przyjacielski: Jeśli podczas końcowej punktacji ten pies znajduje się w kojcu gracza, dany gracz zyskuje 1  za każdy rodzaj grupy ras, który posiada, wliczając w to grupę, do której należy pies posiadający tę zdolność.

Ratownik: W ramach jednego ruchu ta zdolność aktywuje się 1 raz na 1 psa.




Spryciarz: Kiedy gracz umieszcza tego psa na planszy wyprowadzania może odrzucić 1 , aby zyskać 1 wskazany zasób. Nie może odrzucić kilku , aby zyskać więcej zasobów.

















Towarzysz zabaw: W ramach jednego ruchu ta zdolność aktywuje się 1 raz na 1 psa. W ramach jednej aktywacji na jednym psie gracz może przeprowadzić maksymalnie 1 .

Zbieracz zabawek: Przed końcową punktacją gracz może umieścić  na tym psie. Gracz zyskuje 2  za każdą  na tym psie, maksymalnie 6 .

Żywiolowy: Kiedy gracz umieszcza tego psa na planszy wyprowadzania, zyskuje 1 wskazany zasób.

Karty prognozy

1. Za każdego psa MYŚLIWSKIEGO, którego gracz umieści na planszy wyprowadzania lub który znajduje się w jego kojcu, dany gracz może zyskać 1 premię. Gracz może wybierać spośród obecnie dostępnych w parku premii (umieszczonych dzięki karcie premii). Jeśli gracz posiada kilka psów MYŚLIWSKICH, ma możliwość zyskania tej samej premii kilka razy. Gracze nie mogą jednak wybrać premii w postaci  ani .
2. W fazie powrotu do domu gracze zyskują 2  za każdego TERIERA na swojej planszy wyprowadzania lub w swoim kojcu.
3. Jeśli gracz umieści psa PASTERSKIEGO na swojej planszy wyprowadzania, może umieścić na niej kolejnego psa, ignorując jego koszt spaceru. Gracz musi mieć wolne miejsce na planszy wyprowadzania, by skorzystać z tej zdolności.



















4. W fazie powrotu do domu gracze zyskują 1  i 1  za każdego psa PRACUJĄCEGO na swojej planszy wyprowadzania lub w swoim kojcu.
5. W fazie powrotu do domu gracze zyskują 3  za każdego psa OZDOBNEGO na swojej planszy wyprowadzania lub w swoim kojcu.
6. Gracz zyskuje 2  za każdego psa GOŃCZEGO, którego umieści na swojej planszy wyprowadzania.
7. Przez całą rundę, jeśli gracz umieści w swoim kojcu psa UŻYTKOWEGO (dzięki pozyskaniu lub akcji zamiany), dany gracz zyskuje 1  i 1 . Dzieje się to natychmiast, a dany pies na końcu rundy nie musi nadal być w kojcu danego gracza.
8. W fazie powrotu do domu gracze tracą 2  (zamiast 1 ) za każdego psa bez .
9. W fazie powrotu do domu gracze tracą 0  (zamiast 1 ) za każdego psa bez .
10. Przez całą rundę za każdym razem, gdy gracz , dany gracz umieszcza  na umieszczanym wówczas w kojcu nowym psie. Premia wyjściowa  również się liczy i w tym przypadku gracz umieściłby 2  na umieszczanym wówczas w kojcu nowym psie.
11. W fazie wyboru gracze mogą umieścić 4 psy na swojej planszy wyprowadzania, jeśli tylko ich na to stać. Czwartego psa należy umieścić po prawej stronie planszy. Ta karta prognozy nie może być pierwszą w grze. Jeśli podczas przygotowania zostanie dobrana jako pierwsza, należy umieścić ją na 2 polu kart prognozy, a kolejną dobraną kartę na 1 miejscu.

Karty celów

Karty celów dzielą się na 2 rodzaje:

Standardowe: Łatwiejsze do zrealizowania. Polecane dla mniej doświadczonych graczy.

Zaawansowane: Ich realizacja będzie bardziej wymagająca.

1. (Zaawansowany): Zyskaj 7 , jeśli podczas końcowej punktacji posiadasz w swoim kojcu 4 psy z tej samej grupy ras. Cel jest dostępny tylko, jeśli gracie w 4 osoby.
2. (Zaawansowany): Zyskaj 7 , jeśli podczas końcowej punktacji posiadasz w swoim kojcu 3 różne psy, na których znajdują się co najmniej po 2 .
3. (Zaawansowany): Zyskaj 7 , jeśli podczas końcowej punktacji na psach w twoim kojcu znajduje się łącznie co najmniej 10 . Liczy się tylko łączna liczba , a nie to, jak są rozmieszczone.
4. (Zaawansowany): Jeśli w grze 2 lub 3-osobowej zdobyłeś co najmniej 4 nagrody psiego eksperta, zyskujesz dodatkowo 7 . W grze 4-osobowej, jeśli zdobyłeś co najmniej 3 nagrody psiego eksperta, zyskujesz dodatkowo 7 . Nagrody zdobyte w wyniku remisu również się liczą.
5. (Zaawansowany): Zyskujesz 7 , jeśli posiadasz w swoim kojcu co najmniej 7 psów, na których znajduje się co najmniej po 1 .
6. (Standardowy): Zyskujesz 3 , jeśli podczas końcowej punktacji posiadasz w swoim kojcu 2 różne psy, na których znajdują się co najmniej po 2 .
7. (Standardowy): Zyskujesz 3 , jeśli podczas końcowej punktacji posiadasz w swoim kojcu 3 psy z tej samej grupy ras.
8. (Standardowy): Zyskujesz 3 , jeśli podczas końcowej punktacji posiadasz w swoim kojcu po co najmniej 1 psie z 4 różnych grup ras.
9. (Standardowy): Jeśli w grze 2 lub 3-osobowej zdobyłeś co najmniej 3 nagrody psiego eksperta, zyskujesz dodatkowo 3 . W grze 4-osobowej, jeśli zdobyłeś co najmniej 2 nagrody psiego eksperta, zyskujesz dodatkowo 3 . Nagrody zdobyte w wyniku remisu również się liczą.
10. (Standardowy): Zyskujesz 3 , jeśli posiadasz w swoim kojcu co najmniej 6 psów, na których znajduje się co najmniej po 1 .

FAQ

Czy mogę wyprowadzić na spacer psa więcej niż raz? Czy za każdym razem dodają wówczas żeton spaceru?

Tak. Danego psa można wyprowadzić dowolną liczbę razy, o ile możesz opłacić koszt spaceru. Za każdy razem, gdy umieszczasz psa na planszy wyprowadzania, umieszczasz na nim żeton spaceru. Pamiętaj jednak, że co rundę stracisz 1 punkt reputacji za każdego niewyprowadzonego psa w swoim kojcu.

Czy niewyprowadzone psy w moim kojcu liczą się na potrzeby nagród psiego eksperta, kart prognoz, zdolności KOŃCOWEJ PUNKTACJI i mojego celu?

Tak.

Czy podczas fazy pozyskania mogę zmieniać swoją ofertę?

Do momentu umieszczenia pionka wyprowadzacza w kolejce gracz może zmieniać wartość na swoim wskaźniku oferty. Gdy umieści pionek, nie może zmieniać oferty ani psa.

Czy 1 pies może być liczony na potrzeby kilku zdolności KOŃCOWEJ PUNKTACJI? Przykładowo, gdyby gracz miał w kojcu 1 zdolność „Pies stadny” i 1 „Towarzystki”?

Tak, psy mogą się liczyć przy rozpatrywaniu kilku zdolności. Przykładowo, jeśli rozpatrujesz zdolność „Pies stadny”, która punktuje za psy MYŚLIWSKIE oraz zdolność „Towarzystki”, wówczas pies MYŚLIWSKI byłby liczony zarówno do „Psa stadnego”, jak i „Towarzystkiego”. Dopuszczalne jest również punktowanie za kilka zdolności „Psa stadnego”.

Czy mogę mieć w swoim kojcu psy z tą samą zdolnością? Czy mogę je wszystkie umieścić jednocześnie na planszy wyprowadzania?

Tak i tak.

Czym się różni nagroda od premii?

Nagrody są nadrukowane na planszy parku. Premie to dodatkowe żetony i znaczniki, które są dodawane i usuwane z planszy parku w każdej rundzie.

Czy na jednym polu premii wyjściowej może znajdować się pionek więcej niż 1 gracza?

Nie, na każdym polu premii wyjściowej może się znajdować pionek tylko 1 gracza.

Co oznacza zdobycie nagrody psiego eksperta „mając przewagę”?

Aby zdobyć nagrodę psiego eksperta „mając przewagę”, należy mieć więcej psów danej grupy ras niż jakiegokolwiek inny gracz. Nie może być wówczas remisu.

Czy zdolność „Aport!” może aktywować inne zdolności „Aport!”?

Tak. W sytuacji, gdy zdolność „Aport!” gracza spowoduje uzyskanie zasobu, który aktywuje inną zdolność „Aport!” na planszy wyprowadzania danego gracza, należy rozpatrzyć tę drugą zdolność w zwykły sposób. Pamiętaj jednak, że zdolności „Aport!” aktywują się tylko 1 raz na ruch, więc jeśli dzięki danej zdolności „Aport!” zyskałeś zasób, wówczas w czasie tej tury nie zyskasz kolejnego zasobu z tej konkretnej zdolności.

Czy zdolności „Podczas spaceru” aktywują się podczas zyskania premii wyjściowej?

Tak.

Podziękowania



Słowa podziękowania kierujemy do Noah Adelmána z Game Trayz™ za stworzenie pojemnika na żetony i znaczniki w Psim parku. GameTrayz.com



Podziękowania dla Dann, Brenny i Grega z Quillsilver Studio, za ich wkład w powstanie Psiego parku.



Gry Birdwood Games cechują się pięknym wyglądem i zapewniają świetną zabawę każdemu graczowi. Dowiedz się więcej na birdwoodgames.com.

Specjalne podziękowania kierujemy do naszych testerów, którzy pomogli uczynić grę jeszcze lepszą: Pete Huckle, Josie Huckle, James Heath, Jo Heath, Matt Evans, James Quirk, Marcel Köhler, Issa Alkurtass, David J Newton, Kevin Ellenburg, Mattie Schraeder, Bert Hardeman, Joe Slack, Katie Allred, Robert Müller-Reinwarth, Chris Backe, Arne Kaehler, Carl Klutze, Nathan Masters, Ian Brocklebank, Rod Currie, Dean Morris, Annisa Jones, Dean Price oraz wszystkim z Virtual Playtesting Group i Protospiel Online.

Dziękujemy również Frankowi Westowi i Dave'owi Clarkowi za to, że poświęcili swój cenny czas, podzielili się wiedzą, doświadczeniem i motywowali do działania.

Informacje o psach zaczerpnięto z The Kennel Club (thekennelclub.org.uk) oraz The Kennel Club's Illustrated Breed Standards (Londyn: Ebury Press, 2017).

Mitej gry!

birdwoodgames.com

© 2021 Birdwood Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Edycja polska

Galakta

ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl



Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk
Korekta: Łukasz Chełmecki, Aleksandra Miszta-Mars
Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Nazwy ras zostały zaczerpnięte ze strony Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Psa Rasowego Kennel Club. kennelclub.pl